

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin pesat, sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar. Perkembangan teknologi tergolong cepat, karena dalam kehidupan seluruh masyarakat dari berbagai lapisan menggunakan teknologi, masyarakat menggunakan teknologi informatika untuk hampir semua kegiatan yang dilakukan, salah satunya adalah kegiatan belajar (Arsini, 2016, hal. 1). Untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang kreatif, efektif serta menyenangkan, maka diperlukan media pembelajaran interaktif agar memudahkan peserta didik dan pendidik saat melaksanakan kegiatan belajar.

Media pembelajaran akan membantu keefektifan pembelajaran, sehingga media pembelajaran sangat berpengaruh dalam pemahaman peserta didik (Fitria, 2014). Perkembangan media pembelajaran mengharuskan pendidik untuk dapat mengoperasikan alat - alat pembelajaran, dikarenakan alat – alat yang dioperasikan bisa merupakan alat – alat mutakhir atau terbaharui.

Salah satu media pembelajaran yang menggunakan perkembangan teknologi adalah video. Video adalah media yang bagus untuk digunakan ketika menunjang langkah pembelajaran agar pesan atau materi tersampaikan dengan mudah kepada peserta didik (Daryanto, 2016). Video pembelajaran dapat diakses dengan mudah, digunakan kapan saja, dimana saja, serta tidak memerlukan kuota internet yang banyak.

Hasil penelitian penulis saat melaksanakan PKM di SMA Negeri Jakarta yang diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru yang mengajar, didapatkan hasil bahwa beberapa peserta didik tidak bisa mengikuti kegiatan belajar mengajar dikarenakan adanya beberapa kendala seperti tidak adanya kuota internet, gawai yang tidak support untuk bergabung di zoom meeting, kurangnya pemahaman peserta didik akan penjelasan guru karena waktu belajar yang dikurangi, media pembelajaran yang kurang menarik, dan masih

banyak guru yang kurang memahami teknologi , sehingga hasil belajar peserta didik rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan menambah wawasan guru mengenai teknologi dan mengubah media pembelajaran yang digunakan agar lebih modern dan kreatif. Penggunaan video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar peserta didik bisa mengikuti pembelajaran tanpa memerlukan kuota banyak dan bisa diputar berulang kali. Video pembelajaran dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena memberikan pengalaman yang tidak terduga dan dilengkapi oleh fenomena yang peserta didik sulit menjangkaunya karena pengaruh waktu, kondisi, dan keadaan seperti video simulasi tenggelamnya kapal KRI Nanggala 402 (Panggabean, Ramadhani, & Irfandi, 2021) .

Hal ini sejalan dengan penelitian yang berjudul “Analisis Kebutuhan Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Berbasis CTL Pada Materi Fluida” menyatakan bahwa karakteristik minat peserta didik bernilai rendah daripada karakteristik lainnya, karena media yang digunakan guru untuk mengajar belum terkontekstual antara pembelajaran dan kehidupan sehari – hari, akibatnya peserta didik belum mampu mengembangkan kemampuannya dalam berpikir tingkat tinggi. Rendahnya ketertarikan peserta didik karena media pembelajaran bisa dijadikan gambaran mengenai pembelajaran fisika pada materi fluida di Indonesia masih dibutuhkan modifikasi (Novisya & Desnita, 2020). Sedangkan hasil penelitian dengan judul “Development of students’ conceptual thinking by means of video analysis and interactive simulations at technical university” menyatakan bahwa penggunaan metode interaktif dalam pembelajaran fisika berpengaruh signifikan terhadap pengetahuan peserta didik dan pembelajaran dengan video membuat pembelajaran lebih efektif. Sehingga dengan video pembelajaran interaktif sangat fleksibel untuk digunakan peserta didik dalam meningkatkan pemahaman konsep pada materi fluida dengan menggunakan pendekatan kontekstual (Hockicko, Krišt’ák, & Neřmec, 2014).

Berdasarkan hasil survei analisis kebutuhan yang dilaksanakan melalui kuisioner online menggunakan Google forms berskala likert yang

dilakukan pada tanggal 17 September 2021 terhadap 43 responden, yaitu 39 peserta didik dan 4 guru, yang terdiri dari 3 SMA Negeri di Jakarta. Pembelajaran saat ini menggunakan platform virtual meeting (Zoom meeting, Google Meets, dan Ms. Teams) sebanyak 33,6%, Whatsapp sebanyak 22,4%, Learning Management School (LMS) sebanyak 30,2%, dan Youtube sebanyak 13,8%. Diperoleh hasil peserta didik cukup cocok dengan platform yang digunakan (>23%) dan cocok (>40%). Media pembelajaran yang digunakan mayoritas peserta didik memilih video pembelajaran (86%), teks (>69%), dan gambar (>46%), namun hasil survei menunjukkan bahwa masih ada yang merasa tidak cocok dan kurang efektif dan efisien (>9%), hal tersebut dikarenakan sebanyak 39,6% mengalami permasalahan dengan kuota internet dalam pembelajaran. Dari hasil survei, lebih dari 95% responden cocok menggunakan video pembelajaran dan hanya 4,7% responden yang kurang cocok dengan video pembelajaran. Lebih dari setengahnya responden merasa bahwa materi fluida sulit untuk dipahami dan sebanyak 44% responden merasa penjelasan guru sudah cukup, namun masih ada (>12%) responden yang merasa penjelasan guru belum cukup. Sebanyak 23% responden yang netral membutuhkan video pembelajaran untuk mudah memahami materi fluida dan lebih dari 76% responden membutuhkannya. Hampir seluruh responden merasa materi fluida ini lebih mudah dipelajari jika dikaitkan dengan kondisi di kehidupan nyata serta menggunakan contoh – contoh yang ada di kehidupan nyata. Sehingga perlu dikembangkan video yang mencakup keseluruhan materi pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian untuk menghasilkan video pembelajaran yang kontekstual pada materi Fluida di SMA untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran yang kontekstual pada materi fluida di SMA untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Apakah video pembelajaran yang kontekstual pada materi fluida di SMA layak sebagai media pembelajaran fisika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian video pembelajaran yang kontekstual untuk materi fluida di SMA diharapkan bisa bermakna sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi tambahan mengenai pengembangan media yang interaktif untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Dapat digunakan untuk informasi penelitian lebih lanjut, menambah wawasan serta pengalaman dalam pengembangan video, khususnya video pembelajaran Fisika pokok bahasan Fluida dengan pendekatan kontekstual.

b) Untuk Pendidik

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi Fluida.

c) Untuk Peserta Didik

Dapat digunakan untuk pedoman belajar dalam menambah wawasan atau informasi dalam memahami konsep fluida.